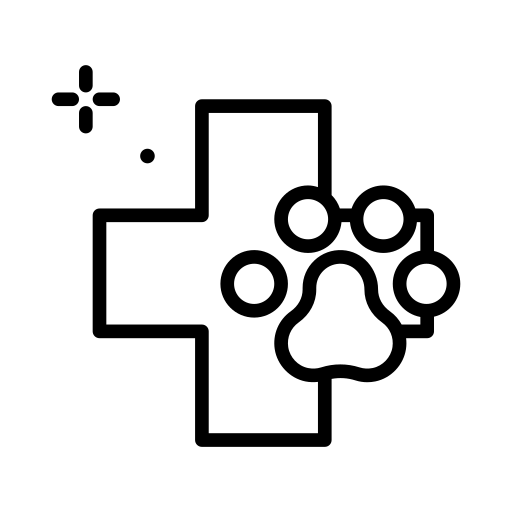
Keeping

PET

*PRESENTACION DE PROYECTO*

*Keeping Pet*

Administración de internaciones Veterinarias

Crear una aplicación que no solo registre cada una de las mascotas que en una veterinaria quedan internados, si no que sirva para consultar la información que se tomó a la hora de la internación y poder modificarla sin esto es necesario dentro del transcurso del periodo de internación.

Sumado a la toma, muestra y modificación de datos se suma la posibilidad de tener un contador de mascotas que están actualmente en internación ya que la capacidad es limitada dentro de la clínica.

Se busca una aplicación sencilla, funciona, dinámica y sobre todo que a la hora de usarlo (para cualquiera de sus funciones) la información sea clara en todo momento para evitar cualquier tipo de confusión o retraso dentro del proceso

La aplicación brinda información de la cantidad de mascotas internadas y la cantidad de plazas libres que quedan en ella.

Para esto al ingresar un animal a internación se solicita ciertos datos como:

Nombre del animal

Nombre de medicación que se administra e intervalo entre cada dosis

Si se le realizaran estudios complementarios durante la internación

La cantidad de días que estará internado

Una sección para realizar anotaciones o adjuntar datos complementarios.

Estos datos no solo serán de registro sino también de lectura y pudiendo ser modificados de acuerdo lo necesite el usuario

El nombre de la aplicación es *KeepingPet*

Requisitos Funcionales:

* Brindar un menú simple
* Registrar animales:
* Solicitar información de una mascota en puntual que este internada:
* Poder modificar cualquier dato registrado:
* Poder registrar el alta de un animal internado para que pueda disminuir la cantidad total de animales internados.

Interfaz de usuario:

Para facilitar la lectura de datos y en base a simplificar la información la interfaz de usuarios de plantea de la forma mas clara posible, prefiriendo la repetición de información y la confirmación de lo que va sucediendo durante el uso de la misma antes de perderse información o que esta sea escasa.

La navegación con menú principal numérico para la elección de actividades permite desplegar las funciones de cada una de las opciones siendo un procedimiento fácil de sistematizar, pero a la vez que el foco de la atención solo se concentre en la toma de datos por parte del usuario.

Cada vez que se navega o se realizan acciones dentro de la aplicación esto finaliza retomando automáticamente al menú principal para seguir con las tareas diarias necesarias.

Link GitHub: https://github.com/assatti/keepingPet.git

*Proceso de Desarrollo*

Desde el planteo básico del proyecto busque cubrir 3 funciones básicas:

* El registro de datos mediante la solicitud en pantalla
* La posibilidad de obtener en pantalla los todos específicos solicitados (previamente guardados)
* Poder sobrescribir y modificar datos

A partir de estas 3 funciones indispensables a cubrir se estructuro el proyecto buscando una característica más: que la aplicación sea tan sencilla de usar que el foco en la atención de quien la use se concentre en tomar datos o leerlo por ello el menú debía ser ante todo con opciones numéricas para facilitar que esto suceda.

Se manejan datos numéricos, caracteres y arreglos o cadenas durante todo el funcionamiento del código, como asi también funciones de asignación, lectura y escritura

Eligiendo una estructura de “repetir-hasta” nos da la fluidez que cada vez que se alcanza el objetivo buscado de cada una de las interacciones con la aplicación (ya sea ingresar una nueva mascota, consultar los datos o modificarlos) se vuelva al menú principal automáticamente.

Con un sencillo contador “totalMascotas” se lleva un registro de los espacios libres disponibles en todo momento para evitar cualquier tipo de contratiempos

Cada uno de las funciones dentro del menú se basaron en distintas estructuras de control:

* Los menús nos permiten una selección entre múltiples opciones
* Muchas partes del código están basadas en el cumplimiento de ciertos requisitos como la coincidencia de datos (si un nombre ingresado no coincide con ninguno de la base de datos informa que es negativa la búsqueda, de caso contrario habilita otras opciones)
* Las estructuras de repetición (mientras, para) nos permiten navegar dentro del arreglo y la cadena en búsqueda de datos o permitiéndonos mostrar los datos en pantalla de acuerdo sea necesario.